

JOGOS DE VERTIGEM: possíveis intervenções pedagógicas

*Dimitri Wuo Pereira²⁶
Cassio Martins²⁷
Gustavo Alves Vinand
Kozłowski de Farias²⁸
Marcelo Paraíso Alves²⁹*

Resumo: A Educação Física escolar é criticada pela exclusividade esportiva e pela pouca variedade de práticas que se apresentam como conteúdo. Porém, ela é composta por uma vasta cultura de movimentos corporais que são fruto da história da humanidade e dos hábitos que se criam de acordo com as transformações sociais. Os jogos de vertigem podem renovar este cenário. Este estudo analisou como estudantes e professores de Educação Física a partir de uma experiência com jogos de vertigem compreendem essas atividades e interpretam-nas para uma possível inclusão como conteúdo das aulas. Verificou-se que os jogos de vertigem podem ser inseridos na escola, desde que respeitados os limites dos educandos e o uso de procedimentos de segurança adequados, gerando motivação, alegria, cooperação e superação, que podem ser desenvolvidos num clima de ludicidade e criatividade na escola.

Palavras chave: vertigem, cultura, educação física, jogos

Abstract: Physical School Education is criticized for its uniqueness in sports and the lack of variety of practices that present themselves as content. However, it's composed of a vast culture of body movements that are the fruit of the history of humanity and the habits there are created according to the social transformations. The games of vertigo can change this scene. This study analyzed how students and teachers of Physical Education from an experience of vertigo games understand these activities and interpret them for a possible inclusion as content of the classes. It was verified that vertigo games can be inserted in school, provided that the limits of the students are respected and the use of adequate safety procedures, generating motivation, joy, cooperation and overcoming, that can be developed in a climate of playfulness and creativity in school.

Key words: vertigo, culture, physical education, games.

Introdução

As práticas corporais ao longo do século XIX se aproximaram de uma ótica utilitarista e

26 Doutor em Educação – UNINOVE.
27 Mestre em Ensino em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente – UniFOA.
28 Bacharel em Educação Física – UniFOA.
29 Doutor em Educação – UFF.

econômica do uso sempre moderado e comedido das forças físicas (SOARES, 2001), não restando muitas aberturas para a manifestação do caráter lúdico, entretanto, o jogo como forma de expressão segue uma trajetória que possui como base a cultura, as artes e as ciências. "O jogo, muito mais do que a conhecida instrumentalização que se faz dele, poderia ser tomado como fundamento ético e estético da Educação Física" (LOPES; MADUREIRA, 2008, p. 10).

Partindo do pressuposto, o presente estudo aproxima-se da perspectiva das mudanças, contrapondo-se às caracterizações que perfazem a ideia de que o papel docente é apenas ensinar a prática de esportes, fundamentalmente os tradicionais como o voleibol, o basquetebol, o handebol, o futebol e a prática caracterizada pela "pedagogia da sombra", conforme preconizada por Silva e Bracht (2012, p. 3), que "geralmente não apresentam pretensão maior do que ocupar seus alunos com alguma atividade (desinvestimento pedagógico), o também conhecido como rola a bola".

Objetivamos ampliar as práticas corporais para além dos esportes tradicionais, contextualizando e articulando teoria e prática, estabelecendo mudanças do trato do conteúdo a ser ensinado, não reduzindo a mera aprendizagem de um gesto performativo, e sim, envolvendo e promovendo os estudantes a elaboração do próprio movimento,

visto que permite a reinvenção das ações a seu modo e de acordo com suas possibilidades de diálogo com e no mundo (SILVA; BRACHT, 2012). Nesta ótica, a Educação Física escolar, cotidianamente, busca alternativas para motivar os estudantes, ao mesmo tempo em que, contextualiza os conteúdos e desenvolve metodologias significativas de aprendizagem.

Nesta linha de pensamento, os jogos estão entre as práticas educacionais, conforme aponta Freire (1989), que possibilitam um modo de fazer a Educação Física escolar singularizando os processos de intervenção de ensino e aprendizagem. Pode se dizer que os jogos são práticas significativas quando agregam a participação, o dinamismo e a construção de regras como elemento criador e coletivo da organização social. Embora, o mesmo autor considere que os jogos de construção, também possam ser utilizados como uma panaceia, como uma democracia de fachada, a não ser que tenhamos na base desta construção a autonomia para transgredi-la, de acordo com os interesses, necessidades, demandas e anseios de seus praticantes (FREIRE, 2003).

Huizinga (2014) afirma que o jogo é anterior ao surgimento da cultura e que mesmo os animais jogam, apontando para os elementos lúdicos e motivadores do jogo para a formação dos indivíduos, pois o jogo participa do desenvolvimento dos animais, enquanto se preparam

para a vida adulta, ativando o cérebro, fortalecendo o corpo e propiciando o desafio de situações cujas estratégias serão necessárias para realizar ações de sobrevivência e no caso dos humanos, de transcendência.

Outro autor que trabalha com suas discussões a partir do jogo é Roger Caillois. O autor propõe “uma sociologia a partir dos jogos, ao mesmo tempo vê os jogos como resíduos da nossa cultura ancestral, enfatizando o tipo de experiência que o jogo proporciona” (CARVALHO, 2008, p. 101). O jogo para Caillois oferece uma possível liberdade e manifestação pessoal, visto que seu desenvolvimento e resultado não são previamente determinados.

Assim, Caillois (1990) classifica os jogos em quatro categorias considerando o papel da competição, da sorte, do simulacro e da vertigem: *Agôn*, que são os jogos de disputa e da competição; *Alea*, aqueles organizados ao redor da sorte e do azar; *Mimicry*, que são os jogos de fantasia e de imitação, apelando ao imaginário; *Ilinx*, os jogos de vertigem, isto é, de brincar com situações arriscadas. Para o autor, estes últimos se fazem caracterizar pela sensação de perda parcial dos sentidos, em situações de quedas e giros, onde o medo, a ansiedade e o descontrole emocional, são provocados. Para Lara e Pimentel (2006, p. 181), os elementos que regem os jogos (competência, sorte, simulacro e vertigem), “nem sempre se encontram

isolados, pois numerosos jogos são constituídos em sua capacidade de associação”.

A vertigem pode surgir de uma série de situações como, por exemplo: Deslize sobre rodas e pranchas; Aceleração do corpo em tirolesas; Saltos e voos com paraquedas e asas; Balanços diversos e *bungee jump*; Exposição a locais altos com possibilidade de quedas (prédios, montanhas, antenas, pontes, escadas); Manutenção do equilíbrio em bases de sustentação pequenas ou instáveis como cordas, muros, bancos, cabos ou fitas (*slackline* e corda bamba). Claro que a vertigem pode ocorrer em inúmeras outras situações, porém as descritas remetem a atividades de cultura, nas quais a Educação Física escolar se relaciona diretamente.

Entre os aspectos biológicos, destaca-se que a vertigem é provocada pela perda de controle do centro vestibular na região do ouvido interno em relação direta com os centros de controle postural (muscular, proprioceptivo, tendíneo, articular). Ocorre então, a perda de equilíbrio, pois o corpo está sempre tentando manter a postura contra a gravidade. Isto ocorre porque os canais semicirculares e os órgãos otolíticos juntamente com a visão percebem as alterações da posição da cabeça em relação ao meio ambiente e tentam entender como manter o corpo estável em relação ao ambiente.

A postura corporal envolve conceito de equilíbrio, coordenação

neuro-muscular e adaptação que representa um determinado movimento corporal, e as respostas posturais automáticas são dependentes do contexto, ou seja, elas são ajustadas para ir de encontro às necessidades de interação entre os sistemas de organização postural (equilíbrio, neuro-muscular e adaptação) e o meio ambiente (BANKOFF et al. 2004, p. 88).

Vaz e Oliveira (2007, p. 72) definem: "A vertigem é uma sensação ilusória de movimento da própria pessoa, ou do ambiente que a cerca e pode ser um componente da tontura". Assim, há uma associação física do desequilíbrio, com o sentimento de descontrole de si gerando o medo, que é uma reação psicofísica.

Brincar com o descontrole emocional tentando superar o medo é um objetivo dos jogos de vertigem. Na atualidade, segundo Pereira e Armburst (2017) os esportes de aventura são as formas atuais dos jogos de vertigem, visto que, há intencionalidade dos praticantes em sentir a insegurança da instabilidade corporal e de obter o controle sobre essa sensação, para se estimular na atividade. A busca de superação pessoal nas práticas de aventura é uma meta do praticante e o enfrentamento do medo faz parte deste jogo. Diferente da prática agonística, a vitória na vertigem é sobre si e não sobre o adversário, diferenciando-se das propostas mais tradicionais da Educação Física escolar.

Spink, Aragaki e Alves (2005) já haviam proposto a reunião do elemento *ilinx* com o *agôn* na atualidade, principalmente pela observação do crescimento de atividades de risco-aventura, que tem caráter competitivo e de vertigem simultâneos em muitas práticas na natureza, como observamos no surfe, canoagem, corrida de aventura, entre outras.

Por outro lado, os jogos de vertigem associam-se mais fortemente com a noção de cooperação pelas características de fluidez, resolução de problemas e interação social (CORREIA, 2006), em que atividades como o *rafting*, nas quais as pessoas se reúnem para descer rios agindo coletivamente em botes nas corredeiras; ou escaladas em montanhas, em que ao praticantes unem-se por cordas numa dupla dependência para atingir o cume; ou no *parkour* que é uma prática não competitiva por filosofia, tendo como lema "ser e durar" na transposição de obstáculos, sem existir um adversário.

Paixão (2017) demonstra que a aventura, grande propagadora das experiências de vertigem no âmbito esportivo, relaciona-se com a proximidade do ser humano com a natureza e este encontro proporciona um convívio harmonioso com o outro e com o ambiente desafiador de risco dessas práticas, gerando maior sensibilidade corporal, a valorização da dimensão estética e a ética da preservação ao meio ambiente.

Mesmo com a evidente apresentação dos jogos de vertigem como atividade muito mais lúdica do que competitiva, Bernardo e Matos (2003) mostraram que atividades de risco desenvolvidas com adolescentes favorecem a melhora da autoestima, mas também estimulam a comparação e a competição entre os jovens, afinal aqueles que se destacam por sua coragem, recebem os olhares dos pares e o *status* de heróis.

Já Armbrust e Silva (2012) orientam que neste tipo de atividade há pessoas que procuram a vitória como principal valor, mas que não se fechando na competição, elas agregam outros valores como a percepção da competência pessoal, dos limites físicos e psicológicos e da superação pessoal.

Na escola o desenvolvimento do autocontrole sobre o medo é uma capacidade que o indivíduo deve obter para lidar com seus sentimentos. O controle físico sobre o desequilíbrio vestibular é uma habilidade, que quando praticada aumenta a sensação de confiança sobre si mesmo e pode ser usado em uma série de atividades motoras como saltos mortais, saltos de plataformas de mergulho, andar sobre a trave de equilíbrio, atravessar a fita de *slackline*, dentre outras atividades. Assim, caso o professor consiga desenvolver práticas de vertigem na escola estará estimulando a competência de seus alunos e a assunção de

riscos controlados, decorrentes do cotidiano.

As atividades de vertigem envolvem o perigo de acidentes, porque na maioria dos casos leva o corpo da pessoa a instabilidade parcial ou total, sendo função do professor organizar sua aula de forma que o aluno identifique o perigo da prática que vai realizar e controle os riscos das atividades propostas, com o uso de habilidades corporais, procedimentos de segurança e uso de equipamentos de proteção adequados. Neste sentido, a participação do professor é importante para que a aula se torne prazerosa e saudável.

Verificar o local, checar os materiais, conferir os equipamentos de segurança, prever situações inusitadas, identificar os elementos perigosos da atividade, utilizar técnicas e procedimentos adequados e adotar a precaução na realização das atividades pode evitar acidentes na vertigem.

O praticante deverá adquirir uma série de conhecimentos (técnicas, habilidade, conhecimento e manuseio de equipamentos e tecnologias, informações sobre o ambiente), no intuito de superar o risco objetivo, assegurando sua integridade física e tendo acesso ao prazer e a aventura (PAIXÃO et al. 2011).

A vertigem na educação física

Assim, a proposta de jogos de vertigem deste trabalho envolve: quedas, giros, saltos,

equilíbrios, balanços e deslizes que podem ser aplicados em aulas de Educação Física escolar. A finalidade do estudo foi criar uma metodologia de intervenção com estes desafios para que professores possam utilizá-la como conteúdo escolar. Assim, foi realizado um curso para estudantes e professores de Educação Física, no qual o objetivo foi apresentado, praticado pelos participantes do curso e debatido entre eles. Dessa forma, seria possível avaliar através da experiência dos participantes do estudo se os jogos de vertigem são condizentes com as necessidades dos professores de Educação Física. O estudo exploratório e explicativo foi desenvolvido devido à novidade do tema e ausência de propostas semelhantes, merecendo levantamento de informações, registro e análise do fenômeno para identificar sua possível presença no conteúdo escolar (SEVERINO, 2007).

O curso ministrado teve a duração de oito horas. Num primeiro momento foi apresentada uma parte teórica em que o conceito de vertigem foi discutido com o grupo e como seria possível desenvolver a vertigem nas aulas de Educação Física. Participaram do estudo 26 sujeitos, entre estudantes de Educação Física e professores já formados, sendo que todos assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Em seguida foram realizadas as atividades que remetem à vertigem como por exemplo: atecimentos, amortecimentos

e rolamentos no colchão, brincadeira do João Bobo com olhos abertos e depois olhos fechados, cair no colchão grosso de ginástica de frente, de lado e de costas, saltos sobre, por e de um banco, salto em distância caindo num colchão, salto em altura caindo num colchão grosso, giros no lugar para direita, esquerda, com salto, com olhos fechados, brincadeira com giros no cabo de vassoura, fazer 2, 3 e 4 apoios no chão, fazer aviãozinho e parada de mão, pirâmide humana, andar na trave de equilíbrio, andar no *slackline*, balançar numa barra e cair no chão, balançar no cipó em árvores, subir escada de corda, andar na falsa baiana, fazer rapel.

Ao final foi apresentado ao grupo um questionário a respeito das atividades abordadas no curso e foi solicitado que cada participante falasse sobre sua experiência de modo a conceber as perguntas apenas como um roteiro de sua narrativa. As perguntas foram: 1 – A vertigem pode ser um conteúdo da Educação Física escolar? 2 – Quais os benefícios dos jogos de vertigem no desenvolvimento dos(as) estudantes? 3 – As metodologias propostas são adequadas à Educação Física escolar? 4 – Quais atividades você usaria para a educação infantil, anos iniciais do ensino fundamental, anos finais do ensino fundamental e ensino médio? E foi solicitado que deixassem suas observações livres. O registro das observações dos pesquisadores e a análise dos

questionários a respeito da validade, do benefício, do método e adequação à faixa etária formaram uma síntese que pretendemos discutir alicerçada com o referencial teórico pertinente à Educação Física escolar.

Apresentação e discussão dos resultados

Todos(as) os(as) participantes foram unânimes em considerar que a vertigem pode ser um conteúdo da Educação Física escolar, alguns explicaram que a ela promove a liberdade, a variação das propostas do professor, a inovação dos exercícios das aulas, o desafio para os(as) estudantes se conhecerem melhor, o dinamismo da aula de Educação Física e um deles afirmou que este conteúdo está na nova proposta para o Ensino Médio. Sobre essa afirmação, Severino, Pereira e Santos (2016), discutem a ampliação das práticas corporais de aventura nos currículos escolares a partir da Base Nacional Comum Curricular. Observa-se que apesar do conteúdo do curso ser novo e de que a maioria desconhecia sua inserção no universo escolar, ainda assim, alguns já estavam inteirados das discussões propostas por alguns autores da área e pelas políticas públicas que pretendem ampliar o leque de opções para a Educação Física escolar, em especial com a confirmação de que a aventura é um conteúdo possível para a escola. Havendo semelhança entre

as propostas de aventura e de jogos de vertigem.

Os participantes do curso observaram como contribuições das atividades quatro dimensões: Motoras (equilíbrio, força, coordenação e propriocepção); Psicológicas (confiança, superação, coragem e controle emocional); Sociais (cooperação e convívio com as pessoas, por meio do contato físico); Cognitivas (concentração e noção espaço temporal).

Uma questão que nos chamou a atenção foi que, apesar dos participantes mencionarem as contribuições dos jogos de vertigem articuladas aos aspectos motores como equilíbrio, força, coordenação e propriocepção e cognitivos – concentração e noção espaço temporal – nos remetendo à educação do movimento, os participantes do curso também percebem, a promoção da liberdade, a possibilidade do desenvolvimento da cooperação entre os alunos, a maior possibilidade de variação nas propostas do professor ao usar os jogos de vertigem, o que nos remete a pensar na criatividade, no caráter inovador das aulas e nos desafios promovidos aos estudantes. As narrativas dos participantes do curso nos permitem perceber tais aspectos: “São atividades fáceis de aplicar, sem depender de muita estrutura e material” (22). “São muitas possibilidades de aprendizagem para os alunos” (21). “Os jogos de vertigem mudarão muitos conceitos e proporcionarão mais

liberdade e confiança para as crianças” (9). “O contato físico é direto, pois é algo que não se vê muito hoje em dia” (6). “Os alunos conseguem compreender suas limitações e aprimorar para ir mais fundo nas habilidades. Beneficia no controle do corpo e da mente, que são trabalhados simultaneamente” (3). “A vertigem proporciona esta possibilidade do aluno se conhecer de maneira desafiadora” (1).

Neste sentido, ao considerar os dados explicitados, nos remetemos a Silva e Bracht (2012, p. 81) ao mencionar que a Educação Física brasileira encontra dificuldades de traduzir seus avanços acadêmicos para o cotidiano escolar buscando o enfrentamento da prática hegemônica do esporte. Entretanto, salientamos que os jogos de vertigem e o seu caráter singular, inovador e criativo se apresentam como uma opção para intervenções pedagógicas no campo da Cultura Corporal de Movimento. Isto é, nos dispomos a pensar na possibilidade do uso dos jogos pelos(as) professores(as) na perspectiva disposta por Certeau (1994): bricolagem. Dessa forma, ao trabalharmos com crianças da educação infantil, realizaríamos a junção da faculdade mimética (*mimicry*) à vertigem (*ilinx*), construindo várias estações e utilizando o artifício de uma história contada, construída coletivamente, por estudantes e docentes, onde estes sujeitos fossem criando situações em que as crianças tivessem que

reinventar as soluções imagéticas e de movimentos para superação dos problemas.

Outro dado interessante evidenciado pelos participantes do curso nos remete a perceber que, o ensino da vertigem na escola permite a aproximação à noção de ludicidade e ao caráter prazeroso na realização das mesmas, possibilitando a inserção deste tipo de prática no conteúdo da Educação Física. Porém, os docentes ressaltam que é fundamental que se tenha conhecimento no uso de equipamentos e técnicas para o desenvolvimento das habilidades necessárias a tais ações como já apresentaram Pereira e Armbrust (2017).

Sobre a pergunta em que deveriam selecionar as atividades mais adequadas à cada faixa etária escolar, verificou-se que: Em relação a Educação Infantil, a maioria apontou que nesta fase as atividades de equilíbrio e os saltos com amortecimento, ou caindo sobre o colchão poderiam ser realizados. Apenas dois participantes colocaram o balanço na trave caindo no colchão como uma atividade adequada. No caso do balanço, acreditamos que em decorrência do risco, devido ao desafio relacionado à altura, os participantes não consideraram adequada a atividade para tal modalidade de ensino.

Em relação às atividades relacionadas aos pontos cardeais, a exigência do envolvimento significativo da memória, pode ter influenciado a não indicação dessa

atividade para as crianças desta faixa etária, devido a sua complexidade e abstração. Em contrapartida, para os anos iniciais do Ensino Fundamental a atividade mais citada foi a atividade relacionada aos pontos cardiais, talvez pela clara presença do componente cognitivo associado aos movimentos que requerem coordenação simples e baixos riscos.

Os diversos tipos de saltos e o João Bobo humano foram lembrados por várias pessoas para essa fase escolar. O teste de equilíbrio foi citado por duas pessoas apenas, talvez pela dificuldade na manutenção da equilibração.

Já a estafeta cujo objetivo era girar com a testa no cabo de vassoura e posteriormente correr em direção a um objetivo preestabelecido foi mencionada como de maior risco de quedas e que os devidos cuidados com o espaço e obstáculos devem ser tomados para evitar acidentes.

Com relação aos anos finais do Ensino Fundamental, os participantes consideraram uma maior variedade de propostas indo da brincadeira do João Bobo, passando pelos saltos com amortecimentos e quedas, o teste de equilíbrio, o giro no cabo de vassoura, indo até o *slackline*, nos remetendo ao entendimento de que as atividades são indicadas para esta faixa etária.

Por fim, para o Ensino Médio também não houveram restrições, pelo contrário, muitas pessoas afirmaram que fariam todas as atividades propostas no

curso, apenas os equilíbrios estáticos, por serem considerados mais simples, não apareceram nas falas dos participantes.

A consideração de que para os anos finais do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio praticamente todas as atividades propostas podem ser aplicadas na escola corrobora com a indicação da Base Nacional Comum Curricular, que aponta que as práticas corporais de aventura tornar-se-ão obrigatórias no currículo de Educação Física para essas etapas da escolarização. Salientamos que para a Educação Infantil e para os primeiros anos do Ensino Fundamental, os quais a aventura não está indicada como conteúdo da Base, os jogos de vertigem propostos e adaptados às questões de segurança cabem perfeitamente como propostas educacionais, tal qual demonstrado neste trabalho.

Verificamos que as atividades mais arriscadas como girar no cabo de vassoura, saltar sobre uma corda caindo simultaneamente no colchão, balançar numa barra e cair num colchão, consideradas mais arriscadas, apareceram na maioria das respostas.

Observamos que a experiência de cada participante no curso foi importante para a indicação das atividades relacionadas a faixa etária, visto que experimentando as sensações de vertigem causadas em seu corpo e, analisando os materiais e espaços físicos usados, puderam avaliar o grau de risco e a importância da atividade frente às

possibilidades e interesses de cada ano de escolaridade.

Destarte, salientamos que nos parece que duas questões estiveram presentes nas considerações dos participantes do curso: a motivação e o risco de acidentes relacionados ao nível de destreza e habilidade dos níveis de escolaridade, visto que, mencionaram as atividades mais desafiadoras para a faixa etária mais elevada e as atividades de cunho proprioceptivo para a faixa etária menor. Isto é, houve uma relação entre as propostas que mais se aproximam das práticas de esportes de aventura e as atividades de vertigem do curso, devido às suas semelhanças: o *slackline* seria um exemplo.

Para finalizar, apresentamos algumas considerações apresentadas pelos participantes no momento de avaliação do curso: "Atividades surpreendentes" (16), "Experiência maravilhosa para usar na escola" (2), "Apresenta os jogos de vertigem como eu não tinha imaginado" (21). "Contato físico que favorece o desenvolvimento dos alunos" (6), "Surpresa em coisas simples" (4). "Curso de experiência única" (5). Uma observação do participante 20 mostrou que é necessário pensar em como trabalhar com pessoas com deficiências nestes jogos de vertigem, este é um detalhe importante, que deverá ser avaliado para uma futura proposta, pois neste primeiro momento do curso, não elaboramos as atividades que incluísse especificamente

pessoas com necessidades especiais, isto decorre da inovação da proposta, que está em sua primeira experimentação. Porém, na atividade do João Bobo e na proposta de cair no colchão, iniciamos com os olhos abertos e depois solicitamos aos participantes que fizessem de olhos fechados o mesmo jogo tornando-o mais excitante e gerando a necessidade de confiança em si e nos parceiros. Estimulamos nesta prática a sensibilidade aos deficientes visuais.

Breves considerações

Tendo em vista a ampliação da experiências corporais e a exploração de outros modos de agir no mundo, procuramos discutir o favorecimento dessas experiências, no espaço escolar, tornando a aprendizagem da Cultura Corporal de Movimento significativa, já que posteriormente às vivências sugeridas, os indivíduos podem apresentar mudanças na maneira de pensar a sua sociabilidade e em decorrência sua relação com o ambiente, portanto modificando suas atitudes frente às decisões individuais e coletivas. Necessidade premente nas aulas de Educação Física escolar, que fica cada dia mais distante da realidade das crianças e jovens.

O homem que joga está sendo rapidamente substituído por outro que consome, compulsivamente, de forma quase que competitiva, sem que isso seja apontado como patologia, ou dito de uma forma

mais incisiva, como catástrofe. Interessante notar, como refinamento desse processo, que o conhecido *happy hour* só tem sentido se todos os outros momentos do dia forem sombrios (LOPES; MADUREIRA, 2008, p. 11).

De outro modo, faz-se prioritário que, para construir práticas no intuito de ampliar as experiências dos estudantes, os(as) docentes busquem conhecer os procedimentos e normas técnicas para o desenvolvimento de tais ações, para que promovam a segurança e o prazer nos estudantes durante o processo de ensino e aprendizagem.

Sabendo que a educação ocupa um espaço significativo no processo de socialização e da construção de múltiplas experiências, nos perguntamos: Os jogos de vertigem proporcionam outras maneiras de discussão dos processos de saúde e qualidade de vida? Se pensarmos que a escola é um espaço multicultural com potenciais para um processo de debate acerca da inclusão, então acreditamos que os jogos de vertigem promoveriam a formação de um estudante criativo, crítico e aberto a novas aprendizagens, a novas maneiras de compreender o espaço em que habita e a necessidade do respeito aos sujeitos que nele se encontram.

Finalizamos dizendo que a Cultura Corporal de Movimento não está completa se não forem incorporados os jogos de vertigem, pois eles fazem parte dos

hábitos e costumes dos povos desde a antiguidade e que brincar com o corpo estimulando as sensações e emoções nos retira, pelo menos por um momento, do lugar comum central da Educação, isto é, da razão como ponto de partida e chegada dos processos educacionais e nos devolve ao encontro com a interioridade, as aflições, as ansiedades e as expectativas, nos encorajando a viver intensamente. Talvez a Educação Física seja um espaço privilegiado para desenvolver estes potenciais humanos.

REFERÊNCIAS

ARMBRUST, Igor; SILVA, Sheila Aparecida Pereira dos Santos. Pluralidade cultural: os esportes radicais na educação física escolar. **Movimento**, Porto Alegre, v. 18, n. 1, p. 281-300, 2012.

BANKOFF, Antonia Dalla Pria; CIOL, Paula; ZAMAI, Carlos Aparecido; SCHIMDT, Ademir; BARROS, Daniela Dias. Estudo do equilíbrio corporal postural através do sistema de baropodometria eletrônica. **Revistas Conexões**, Campinas, v. 2, n. 2, p. 87-104, 2004.

BERNARDO, Rui P. S.; MATOS, Margarida G. Desporto aventura e auto-estima nos adolescentes, em meio escolar. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, v. 3, n. 1, p. 33-46, 2003.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. Lisboa – Portugal: Cotovia, 1990.

CARVALHO, Nazaré Cristina. Os Jogos e os Homens. **Revista Coocar**, v. 2, n. 4, p. 101-104, 2008.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: 1. Artes de fazer. Petrópolis - RJ: Vozes. 1994. v. 17.

CORREIA, Marcos Miranda. Jogos cooperativos: perspectivas, possibilidades e desafios na educação física escolar. **Revista Brasileira de Ciência do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 149-164, jan. 2006.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**. São Paulo: Scipione, 1989.

_____. Métodos de Confinamento e Engorda: Como fazer render mais porcos, galinhas e crianças. In: GEBARA, Ademir; MOREIRA, Wagner Wey. **Educação Física e esportes**: perspectivas para o século XXI. 15. ed. Campinas, SP: Papirus, 2003.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva 1993.

LARA, Larissa Michelle; PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis. Resenha do livro Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem, de Roger Caillois. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 27, n. 2, 2006.

LOPES, Joana; MADUREIRA, José Rafael. A educação física em jogo: práticas corporais, expressão e arte. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 27, n. 2, 2008.

PAIXÃO, Jairo Antonio. Esporte de aventura como conteúdo possível nas aulas de educação física escolar. **Motrivivência**, v. 29, n. 50, p. 170-182, maio 2017.

PAIXÃO, Jairo Antônio; GABRIEL, Ronaldo E. C. Dias; TUCHER, Guilherme; KOWALSKI, Marizabel; COSTA, Vera Lucia de Menezes. Risco e aventura no esporte na percepção do instrutor. **Psicologia & Sociedade**, v. 23, n. 2, 2011.

PEREIRA, Dimitri Wuo; ARMBRUST, Igor. **Pedagogia da Aventura**. 2. ed. Várzea Paulista - SP: Fontoura, 2017.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SEVERINO, Antonio Joaquim; PEREIRA, Dimitri Wuo; SANTOS, Vinicius Sampaio Feitoza. Aventura e educação na Base Nacional Comum. **ECCOS - Revista Científica**, São Paulo, n. 41, p. 107-125, set./dez. 2016.

SILVA, Mauro Sérgio; BRACHT, Valter. Na pista de práticas e professores inovadores na educação física escolar. **Kinesis**, v. 30, n. 1, 2012.

SOARES, Carmem Lúcia. **Raízes europeias e Brasil**. Campinas, Autores Associados, 2001.

SPINK, Mary Jane P.; ARAGAKI, Sergio Seiji; ALVES, Marina Pigozzi. Da Exacerbação dos Sentidos no Encontro com a Natureza: Contrastando Esportes Radicais e Turismo de Aventura.

Psicologia: Reflexão e Crítica, v. 18, n. 1, p. 26-38, 2005.

VAZ, Aretha Cintra; OLIVEIRA, Ana Paula Rocha. Impacto da vertigem na qualidade de vida em pacientes com disfunção vestibular. **Fisioterapia em movimento**, Curitiba, v. 20, n. 1, p. 71-76, jan./mar. 2007.

Artigo submetido em 05 de outubro 2018

Artigo aprovado em 10 de outubro de 2018